Vous êtes le Héros, comme dans la vraie Vie

Simon CHANSON

1

Vous êtes un homme, caucasien, brun, taille moyenne, la trentaine, vous portez un survêtement vert.
Vous êtes dans un couloir, les murs sont en béton nu. Il y a des portes en métal sur chaque mur, toutes verrouillées, hormis celle au bout du couloir. À la lumière des néons vous distinguez un conduit d'évacuation.

Sur le mur il y a une inscription : TERRA INCOGNITA

Qu'allez-vous faire ?

-Prendre une photo ? allez au **33**
-Passer par le conduit ? allez au **54**
-Ouvrir la porte ? allez au **24**
-Lancer un enregistrement vidéo ? allez au **60**

2

La porte se tient debout au milieu de la plage, elle ne semble reposer sur rien. En vous penchant vous remarquez qu'elle flotte à quelques centimètres du sol, parfaitement immobile.
Au toucher elle est faite d'un bois épais de plusieurs pouces, sa poignée est un simple bouton de porte d'un métal qui semble léger, bien léger pour une porte aussi lourde.

Qu'allez-vous faire ?

-Examiner la table de pierre ? allez au **51**
-Ouvrir la porte ? allez au **18**
-Lancer un enregistrement vidéo ? allez au **60**

3

Alors que vous traversez l'arche vous sentez le vinyle se dissoudre dans vos mains.

-Allez au **32**

4

Vous prenez la seringue vide. Immédiatement la porte disparaît, il ne reste plus aucune trace d'elle sur la plage.

Qu'allez-vous faire ?

-Reposer la seringue vide ? allez au **51**
-Mettre la seringue vide dans votre poche ? allez au **19**

5

En fouillant non loin de la porte vous tombez sur un carré de terre meuble délimité par 5 pierres. Le sol semble instable à cet endroit et dès que vous vous mettez à creuser, un grondement se fait entendre, faisant s'envoler une nuée d'oiseaux.
Vous avez juste le temps de vous éloigner de quelques pas alors que la terre s'enfonce dans les profondeurs.
En moins de deux minutes vous vous retrouvez devant un trou béant dont vous ne distinguez pas le fond.

Qu'allez-vous faire ?

-Retourner en arrière ? allez au **54**
-Sauter dans le trou ? allez au **42**

6

Les escaliers grincent tandis que vous les descendez.
En bas, vous êtes dans une salle circulaire qui forme la base du phare, l'unique porte permet apparemment de sortir.

Dans la pièce, vous voyez un canapé, une table basse sur laquelle repose un poste de télévision et une console de jeux.

Qu'allez-vous faire ?

-Examiner la pièce ? allez au **37**
-Ouvrir la porte ? allez au **59**

7

Êtes-vous passé par les paragraphes numéro : **73***,* **12***,* **34***,* **57***,* **63** *et* **31 ?**

-Si oui, allez au **52**
-Si non, allez au **30**

8

La photo est inquiétante, les sculptures forment des masses indistinctes dans la pénombre, l'espace de la pièce semble s'étirer à l'infini.

-Retournez au **24**

9

Vous vous êtes mis de la musique, c'est bien plus agréable d'évoluer dans le monde ainsi. Le King ne s'est pas vexé si vous ne l'avez pas honoré.

Qu'allez-vous faire ?

-Reposer le vinyle ? allez au **51**
-Passer sous l'arche ? allez au **3**

10
Alors que vous passez sous l'arche vous sentez le baladeur CD se dissoudre dans vos mains.

-Allez au **32**

11

Après quelques heures de labeur pour vous frayer un chemin dans la masse dense du sous-bois et quelques dizaines de piqûre de moustiques, vous tombez sur un ruisseau qui coule paisiblement.

Qu'allez-vous faire ?

-Boire au ruisseau ? allez au **40**
-Suivre le ruisseau ? allez au **48**
-Prendre une photo ? allez au **56**

12
Vous forcez sur le vinyle de toutes vos forces.
Rien ne se passe.

Pourtant, il a l'air d'un vinyle classique, aussi fragile qu'il doit être.
Rien à faire vous avez beau vous escrimer dessus, vous n'arrivez même pas à le plier.

-Reposer le vinyle d'Elvis, allez au **30**

13

Vous abaissez l'interrupteur, l'ampoule s'éteint brutalement, une gerbe d'étincelles en jaillit violemment, jusque sur le poste de télévision. Celui-ci prend feu et émet une expiration sourde.
Le feu se propage avant que vous ayez le temps d'esquisser le moindre geste et la console et le canapé sont rongés par les flammes.

Vous remontez en courant les escaliers mais la porte d'accès à la passerelle est maintenant close et ne bouge pas.

La fumée envahit de plus en plus le haut du phare et en bas, le feu gronde de plus belle. Vous êtes pris entre deux morts.

Qu'allez-vous faire ?

-Vous jeter dans les flammes ? allez au **49**
-Rester en haut et vous asphyxier ? allez au **64**

14

Votre chat est venu se frotter contre le pied de l'appareil, décadrant passablement la photo.
Vous prenez quelques minutes pour remettre le pied en place.
Allez-vous retenter de prendre une photo ?

-Oui ? allez au **29**
-Non ? allez au **48**

15

Alors que vous passez sous l'arche vous sentez le tabac à chiquer se dissoudre sous vos doigts.

-allez au **32**

16

Vous prenez le baladeur CD. Il pèse assez lourd, il doit y avoir quelque chose à l'intérieur.

Qu'allez-vous faire ?

-Ouvrir le lecteur CD ? allez au **73**
-Vous diriger vers la porte ? allez au **41**

17

Les deux interrupteurs n'ont rien de particulier.

Qu'allez-vous faire ?

-Activer celui de droite ? allez au **46**
-Activer celui de gauche ? allez au **76**

18

Vous vous saisissez du bouton de porte, mais alors que vous le tournez un claquement s'échappe du métal et le bouton de porte vous reste dans les mains. De dépit vous le jetez au sol.

Qu'allez-vous faire ?

-Examiner la table de pierre ? allez au **51**
-Lancer un enregistrement vidéo ? allez au **60**

19

Vous mettez la seringue vide dans votre poche.

Vous vous rapprochez de la table et vous constatez que la seringue y est revenue. Effectivement elle n'est plus dans votre poche.

-Retournez au **51**

20

La télévision et la console s'allument.
Vous vous installez dans le canapé et lancez le jeu.

Vous jouez quelques minutes pas plus car le jeu vous donne très vite le mal de mer.

-Retournez au **6**

21

Vous avez prit une photo.
Quoi que vous ayez cadré le résultat est là : vous avez prit l'un des Anciens en photo.
Cela ne peut être car l'existence des Grands Anciens ne doit pas être connue.

Mais cela ne vous concerne en rien car alors que vos yeux se sont posé sur cette photographie, votre esprit faible a comme chancelé sur lui-même pour finalement s'effondrer.
Vous n'êtes plus qu'un tas de chair sans vie, votre visage ne connaît plus d'autre expression qu'un rictus figé.

Votre aventure s'arrête ici...

22

Vous prenez le vinyle, Elvis vous sourit sur la pochette.
A quoi peut vous servir un vinyle dans cette situation ?

Qu'allez-vous faire ?

-Briser le vinyle ? allez au **12**
-Vous approcher de la porte ? allez au **41**

23
Alors que vous passez sous l'arche vous sentez le sabre se dissoudre dans vos mains.

-allez au **32**

24

Vous vous retrouvez dans une galerie d'art plongée dans la pénombre. Cet endroit vous met tout de suite mal à l'aise. Des bustes monstrueux trônent sur de hauts socles, sous les vitrines brillent des tiares couvertes de pierres d'un vert de vase, des dizaines d'autres bijoux sont installé dans de grands cadres sur les murs.
En vous déplaçant vous constatez que la galerie est immense et qu'il va vous falloir du temps pour l'explorer.
A quelques mètres de la porte par laquelle vous êtes arrivé se trouve une autre porte, elle aussi est en métal mais celui-ci est rongé par la rouille.
Qu'allez-vous faire ?

-Prendre une photo de la galerie ? allez au **36**
-Explorer la galerie ? allez au **35**
-Ouvrir la porte rouillée ? allez au **69**
-Lancer un enregistrement vidéo ? allez au **60**

25
Vous chiquez le tabac, le goût sature toute autre sensation. Si vous fumez, le moment est venu de vous allumer une cigarette (à défaut de chiquer).

Qu'allez-vous faire ?

-Prendre un autre objet ? allez au **32**
-Passez sous l'arche ? allez au **66**

26

Alors que vous traversez l'arche vous sentez le trousseau de clefs se dissoudre dans vos mains.

-Allez au **32**

27

Vous restez ébloui par le flash quelques instants. La photographie n'est qu'un énorme halo de lumière car le flash s'est reflété dans votre écran.

Voulez-vous reprendre une photo sans flash cette fois ?

-Non ? retournez au **1**
-Oui ? allez au **65**

28

La bière vous a désaltéré convenablement.

Vous êtes toujours devant le ruisseau.

-Suivre le ruisseau ? allez au **48**

29

La photo montre un homme de dos en survêtement vert sur une plage de galets, devant lui se trouve une table de pierre, au loin on aperçoit une porte.
La mer est figée dans une expression menaçante, le ciel lourd semble peser sur vos épaules.

-Retournez au **48**

30

Vous appuyez sur «F9» pour lancer l'enregistrement. Le nombre d'images par seconde s'affiche alors dans le coin supérieur gauche de votre écran.
Vous remarquez que l'affichage ralentit un peu.

Qu'allez-vous faire ?

-Prendre le trousseau de clefs ? allez au **68**
-Prendre le vinyle d'Elvis ? allez au **22**
-Prendre le sabre ? allez au **74**
-Prendre le tabac à chiquer ? allez au **45**
-Prendre la seringue vide ? allez au **70**
-Prendre le baladeur cd ? allez au **16**

31

Vous poussez le piston à fond, l'aiguille émet un petit sifflement comme l'air s'en échappe.

Qu'allez-vous faire ?

-Poser la seringue ? allez au **30**
-Vous approcher de la porte ? **41**

32

Soudain vous prenez feu et vous consumez sur place sans pouvoir esquisser un seul geste, comme paralysé.

Votre aventure s'arrête ici...

33
Vous avez choisi de prendre une photo.

Êtes-vous sur ?

-Non ? retournez au **1**
-Oui ? allez au **27**

34
Vous enfournez le tabac, vous le mâchez de longues minutes avant de le recracher bruyamment.

-Retournez au **30**

35

Comme vous l'imaginiez la galerie est immense, plus vous avancez plus elle vous dévoile ses merveilles. Tout au fond vous découvrez quatre imposants portraits, peint avec une technique inconnue, représentant des créatures de cauchemars qui vous semblent familières. Elles sont nommées respectivement : Nyarlathotep, Cthulhu, Hastur et Shub-Niggurath.
A droite s'ouvre un escalier en colimaçon taillé dans le béton.

Qu'allez-vous faire ?

-Retourner au fond de la galerie ? allez au **24**
-Monter les escaliers ? allez au **75**
-Prendre une photo ? allez au **21**
-Lancer un enregistrement vidéo ? allez au **60**

36

La photo est noire, vous n'avez pas enlevé le cache qui se trouve devant l'objectif de l'appareil photo.
Vous l'enlevez donc.

-Oui ? allez au **8**
-Non ? allez au **24**

37

Le canapé est assez vieux, son cuir vert est rêche au toucher.
La télévision semble avoir quelques années, la console est une N64, un paddle, un jeu. Le strict minimum en fait.

Le jeu est «Forsaken».

Une faible ampoule éclaire la pièce. Sur le mur, à droite de la porte se trouvent deux interrupteurs.

Qu'allez-vous faire ?

-Jouer au jeu sur la console ? allez au **55**
-Ouvrir la porte ? allez au **59**

38
Vous avez saisi le sabre. Immédiatement vous voyez la porte changer et devenir une arche faite de tissus claquant au vent.

Qu'allez-vous faire ?
-Reposer le sabre ? allez au **51**
-Passer sous l'arche ? allez au **23**

39

A travers l'objectif la forêt vous semble incroyablement plus verte qu'à l'écran. Vous remarquez avec surprise que votre survêtement et vous-même par la même occasion se fondent totalement dans le décor.

-Retournez au **54**

40
En buvant au ruisseau vous vous rendez compte que celui-ci n'étanche pas votre soif.

Qu'allez-vous faire ?

-Suivre le ruisseau ? allez au **48**
-Vous lever de votre chaise et aller vous chercher la bière qui traîne dans votre réfrigérateur ? allez au **28**

41

Vous vous approchez de la porte, encore impressionné par son aspect irréel.
Le bois de la porte ne semble pas bouger d'un pouce alors que vous vous escrimez dessus.

-Retourner poser votre objet au **30**

42

Votre chute ne s'arrête plus et vous êtes dans le noir complet. Au bout d'un moment vous voyez apparaître progressivement une tache lumineuse, elle se rapproche de plus en plus vite. Vous êtes maintenant noyé dans un blanc étouffant.
Enfin vous sortez du trou pour tomber dans le néant.

Vous savez enfin la vérité : après le monde il n'y a rien et après la vie non plus.
Dommage que personne ne puisse jamais vous retrouver pour en profiter.

Votre aventure s'arrête ici...

43

Vous avez choisi de prendre une photo.

Êtes-vous sur ?

-Non ? retournez au **54**
-Oui ? allez au **39**

44

Vous prenez le vinyle du King. Ceci vous donne l'envie d'écouter de la musique.

Immédiatement la porte change et se transforme en une arche de granit brut.

Qu'allez-vous faire ?

-Vous lever de votre chaise et vous mettre de la musique ? allez au **9**
-Reposer le vinyle ? allez au **51**
-Passer sous l'arche ? allez au **3**

45

Vous prenez le tabac à chiquer. Immédiatement une forte odeur de tabac envahit l'air. Au bout de quelques minutes vos vêtements sentent déjà le tabac.

Qu'allez-vous faire ?

-Chiquer le tabac ? allez au **34**
-Vous diriger vers la porte ? allez au **41**

46

A première vue rien ne se passe.

Qu'allez-vous faire ?

-Tenter d'allumer la console et la télévision ? allez au **53**
-Rebasculer l'interrupteur ? allez au **17**
-Allumer l'autre interrupteur ? allez au **13**

47
Les câblages sont bien branchés mais il n'y a, à l'évidence de jus nulle part.

Les câbles sont couverts de poussière comme s'ils n'avaient pas bougé depuis un certains temps.

-Allez au **6**

48

Vous suivez le ruisseau pendant de longues heures, et à un moment la forêt commence à s'éclaircir.
Bientôt vous arrivez sur une plage de galets balayé par les vents, la mer est houleuse, le ciel orageux.
A mi-chemin entre l'eau et vous se trouve une table de pierre sur laquelle sont posés des objets étranges.
A quelques centaines de mètres derrière se trouve une porte en bois massif qui se tient sur la plage, n'ouvrant a priori sur rien, et semblant presque flotter dans les airs.

Qu'allez-vous faire ?

-Examiner la table de pierre ? allez au **51**
-Examiner la porte ? allez au **2**
-Prendre une photo ? allez au **14**
-Lancer un enregistrement vidéo ? allez au **60**

49
Vous sentez les flammes lécher tout votre corps. Les brûlures deviennent de plus en plus insupportable et votre conscience atteint vite sa limite.

Vous vous évanouissez avant de succomber.

-Allez au **66**

50

Enfin vous arrivez en haut, vous êtes en haut d'un phare sur la passerelle extérieure, tout autour de vous l'océan rugit couvrant tout autre son.

En vous retournant vous constatez qu'il ne reste aucune trace des sombres escaliers, remplacés par un escalier en fer descendant jusqu'au pied du phare.
La porte menant à la salle du système optique est fermée.
Aucune trace de la personne que vous poursuiviez.

Qu'allez-vous faire ?

-Prendre une photo ? allez au **67**
-Descendre les escaliers ? allez au **6**

51

La table de pierre est pile à votre hauteur.
Vous trouvez posé là 8 objets : un trousseau de clefs, un vinyle du grand Elvis, un sabre, du tabac à chiquer, une carte magnétique, une seringue vide, un baladeur CD, un cœur de bœuf.

Qu'allez-vous faire ?

-Lancer un enregistrement vidéo ? allez au **30**
-Prendre le trousseau de clefs ? allez au **61**
-Prendre le vinyle d'Elvis ? allez au **44**
-Prendre le sabre ? allez au **38**
-Prendre le tabac à chiquer ? allez au **58**
-Prendre la seringue vide ? allez au **4**
-Prendre le baladeur CD ? allez au **71**

52

Vous vous approchez de l'arche flamboyante...

Lorsque vous passez à travers la lumière vous envahit et vous réchauffe.
La blanc vous englobe.
Vous profitez de cette pause pour arrêter l'enregistrement en appuyant de nouveau sur «F9».

-Allez au **66**

53
Il ne se passe rien. Ni la télévision ni la console ne s'allument.

Qu'allez-vous faire ?

-Revenir en arrière ? allez au **6**
-Rebasculer l'interrupteur ? allez au **17**

54

Vous êtes passé par le conduit.

Le conduit débouche dans une forêt luxuriante. Derrière vous, le mur d'où vous avez émergé est recouvert de mousses et de plantes grimpantes. Face à vous, la forêt se déploie majestueusement, vos mouvements et votre progression seront difficiles.

Qu'allez-vous faire ?

-Tenter de traverser la forêt ? allez au **11**
-Inspecter les environs ? allez au **5**
-Prendre une photo ? allez au **43**
-Lancer un enregistrement vidéo ? allez au **60**

55
Vous appuyez sur le bouton de démarrage de la télévision, rien ne se passe. Idem avec la console..

Qu'allez-vous faire ?

-Vous vautrer sur le canapé ? allez au **72**
-Examiner les câblages ? allez au **47**
-Examiner les interrupteurs ? allez au **17**

56
Votre appareil émet un bruit étrange vous indiquant que ses batteries sont faibles. Peut-être devriez-vous changer ses piles.

-Retournez au **11**

57
Les clefs sont toutes rouillées, il y a trois clefs de cuivre, deux clefs de fer et quatre clefs en fer blanc.
En regardant la porte vous ne voyez pas de serrure. Une poignée, mais aucun serrure.

Qu'allez-vous faire ?

-Reposer le trousseau de clefs ? allez au **30**
-Vous approcher de la porte ? **41**

58

Vous prenez le tabac à chiquer. Immédiatement la porte se transforme en une arche de roche volcanique fumante.

Qu'allez-vous faire ?

-Reposer le tabac ? allez au **51**
-Chiquer le tabac ? allez au **25**
-Passer sous l'arche ? allez au **15**

59

Vous ouvrez la porte et manquez perdre pied. La falaise tombe à pic devant la porte, et une chute de plusieurs mètres aurait pu vous être fatale.

Vous vous rattrapez de justesse et vous éloignez de la porte, qui se referme avec un claquement sec.

Vous restez un moment prostré. L'ampoule au plafond vacille sous l'effet du souffle d'air.

-allez au **37**

60
Il ne se passe rien.

-Retournez au numéro précédent

61

Vous avez pris le trousseau de clefs. Immédiatement vous voyez la porte changer et devenir une arche translucide simple sans battant.

Qu'allez-vous faire ?
-Reposer le trousseau de clefs ? allez au **51**
-Passer sous l'arche ? allez au **26**

62

En ouvrant le baladeur CD, il vous échappe des mains et se fracasse sur les galets en tombant.
Il était vide.

-Passez sous l'arche, allez au **32**

63

Vous passez un quart d'heure à faire des moulinets sur la plage, de passes d'armes en passes d'armes, vous vous familiarisez avec ce sabre.
Vous êtes même plutôt agile avec...

-Retournez poser le sabre au **30**

64
Cerné par la fumée, vous commencez à avoir du mal à respirer.
Votre agonie sera longue de quelques minutes.

-Allez au **66**

65

La photo montre un homme de dos, caucasien, brun, taille moyenne, la trentaine, qui porte un survêtement vert.
Il se trouve dans un couloir dont les murs sont en béton. Il y a des portes en métal sur chaque mur, toutes verrouillées, hormis celle au bout du couloir. À la lumière des néons, on peut voir un conduit d'évacuation.

-Retournez au **1**

66

Vous émergez du portail et constatez avec étonnement que non loin de là une autre personne a émergé d'un portail similaire.

Vous êtes dans un désert aride où quelques arbres morts font concurrence avec quelques buissons faméliques. Le ciel rougeoyant montre le soleil couchant. Le portail disparaît peu à peu derrière vous.

En vous approchant vous vous rendez compte que l'autre personne porte un survêtement vert comparable au votre.
Étrangement la personne s'est approchée de vous exactement de la même manière que vous d'elle.
Sur son visage vous pouvez maintenant discerner la même expression de surprise qu'il y a sur le votre.

Vous êtes maintenant à quelques mètres l'un de l'autre à vous regarder avec curiosité, c'est comme une sorte de reflet de vous-même, pourtant il y a de légères différences.
Mais vous êtes semblable à lui.
Vos mouvements sont synchrones tandis que vous tendez la main l'un vers l'autre.

Vos mains se touchent...

-Allez au **77**

67

Vous prenez une photo.

Sur le cliché apparaît un navire qui croiserait l'horizon.

De là où vous êtes, il n'y a rien du tout.

-Allez au **6**

68

Vous vous saisissez du trousseau de clefs.

Qu'allez-vous faire ?

-Vous approcher de la porte ? allez au **41**
-Examiner les clefs ? allez au **57**

69

Alors que vous approchez de la porte rouillée vous vous rendez compte que ça n'est pas une porte, la pénombre vous a induit en erreur.
Il s'agit d'une peau humaine taché de sang, tendue en un rectangle approximatif contre le mur.
Vous reculez horrifié.

Allez au **35**

70

Vous prenez la seringue vide. Le piston est tiré au maximum. L'aiguille est acérée.

Qu'allez-vous faire ?

-Pousser le piston jusqu'au bout ? allez au **31**
-Aller vers la porte ? allez au **41**

71

Vous prenez le baladeur CD. Immédiatement la porte change et devient une arche de métal froide et lisse.

Qu'allez-vous faire ?

-Reposer le baladeur CD ? allez au **51**
-Examiner le baladeur CD ? allez au **62**
-Passer sous l'arche ? allez au **10**

72
Vous vous écroulez sur le canapé. Vous repensez alors à la personne que vous avez entr'aperçue. Qui était-ce ? Vous l'avez perdue et elle n'avait pas de lien apparent avec ce phare.

...

Vous vous réveillez en sursaut, ne sachant combien exactement de temps vous avez dormi.

-Retournez au **6**

73

Vous ouvrez le baladeur CD. Vous trouvez à l'intérieur un diamant gros comme le pouce. Alors que vous regardez le diamant à la lumière blafarde qui traverse les nuages, la porte change et se transforme en une arche de lumière...

-Allez au **7**

74

Vous prenez le sabre. Son poids vous réconforte.

Qu'allez-vous faire ?

-Effectuer des moulinets avec le sabre ? allez au **63**
-Aller vers la porte ? allez au **41**

75

En approchant des escaliers vous distinguez une silhouette sombre qui vous regarde. Elle se rue alors sur les marches et les monte quatre à quatre, s'enfuyant à votre approche. Malgré les torches régulièrement disposées, il fait noir comme dans un four dans ces escaliers. Votre progression est lente et vous n'entendez plus aucun autre bruit que vos propres pas.

-Allez au **50**

76
Vous basculez l'interrupteur. L'ampoule s'éteint.

Vous êtes dans le noir, la seule lumière provient des meurtrières qui jalonnent les parois du phare.
Malgré cela vous n'y voyez pas à deux mètres.

Qu'allez-vous faire ?

-Tenter d'allumer la console et la télévision ? allez au **20**
-Rebasculer l'interrupteur ? allez au **17**

77

Au moment où vos doigts se touchent une détonation retentit.

Elle résonna longtemps dans le désert...

Game Over